

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Aktivitas literasi ialah suatu aktivitas pada usaha mengembangkan budi pekerti dengan tujuan supaya siswa mempunyai budaya menulis serta membaca sehingga terciptanya aktivitas belajar seumur hidup yang lebih bermakna. Di Indonesia sendiri kemampuan literasi terbilang kurang, maka dari itu Indonesia bisa dijelaskan selaku negara yang menghadapi situasi darurat membaca, apabila hal tersebut tidak di perhatikan secara berkala maka akan mengkhawatirkan masa depan generasi bangsa Indonesia(Safitri dkk., 2020). Dalam jenjang pendidikan Sekolah Dasar literasi ialah suatu kegiatan vital dalam kehidupan, mayoritas aktivitas belajar tergantung kepada kesadaran serta kecakapan berliterasi. Kebudayaan literasi yang ada pada diri siswa akan menentukan level kesuksesan dan kecakapan siswa dalam menelaah informasi.

Saat ini Indonesia berada di era revolusi industri 4.0, yang menjadikan industri digitalisasi sebagai landasan dalam kehidupan. Dalam menghadapi era revolusi industri4.0 literasi mengambil peran yang sangat penting dan harus dicermati di dalam diri individu, dikarenakan literasi memiliki pengaruh terhadap keahlian individu dalam berkomunikasi, berfikir kritis, kolaborasi, kreatif dan inovatif. Peranan tersebut merupakan penunjang yang seharusnya dimiliki oleh setiap manusia dalam menjalanikehidupan yang lebih kompleks pada masa depan. Dunia pendidikan sebagai penghasil generasi muda bangsa Indonesia sekaligus sebagai pengembang proses

pembelajaran, haruslah lebih memperkuat gerakan literasi, literasi harus lebih updated dan tidak hanya berfokus dengan pengembangan kompetensi dari literasi lama yang sudah dimiliki, sehingga adanya perubahan dalam sector bidang pendidikan (Arifah & Hasruddin, 2022). Pendidikan saat ini tengah dilanda pandemic yang mengharuskan pembelajaran dilaksanakan secara LFH (*Learning From Home*) kegiatan belajar di rumah ini menuntut anak – anak mampu menggunakan alat belajar (seperti laptop atau *smartphone*) sehingga diperlukan kecapakan berliterasi salah satunya literasi digital, kemudahan penggunaan digital sekarang ini membuat semua informasi dan aktivitas interaksi yang diinginkan telah terdigitalisasi oleh kemajuan teknologi. Kemajuan teknologi informasi saat ini memberikan dampak yang sangat luar biasa, teknologi dapat dimanfaatkan oleh semua kalangan, terutama pada dunia pendidikan para guru serta pelajar bisa mempergunakan dalam aktivitas belajar yang mana aktivitas belajar yang dilaksanakan tidak wajib selalu bertatap muka namun bisa dilaksanakan dengan daring (Pasaribu, 2021). Aktivitas belajar daring dilakukan pengembangan selaku media belajar yang bisa menghubungkan secara online antara siswa dan guru pada suatu ruang kelas virtual (*virtual classroom*) tanpa harus dalam satu ruangan secara fisik (Nahdi & Jatisunda, 2020), sehingga membuat keterampilan literasi digital sangat diperhatikan agar peserta didik dapat menyaring informasi yang diperlukan dan tidak diperlukan.

Dengan keterampilan literasi digital, tatanan kehidupan akan semakin kompleks, dan individu tidak akan termakan oleh pertanyaan-pertanyaan provokatif dan menjadi korban penipuan dengan basis digital. Akibatnya kondisi sosial budaya serta politik akan condong bermanfaat serta aman. Membentuk kebudayaan literasi digital

memerlukan peranan aktif semua orang dan kesuksesan membangun ini ialah sebuah indikator ketercapaian kebudayaan serta pendidikan (Ayun, 2021).

Selain nilai vital literasi digital dalam aktivitas belajar online terdapat kecakapan yang berhubungan erat dengan pendidikan abad ke 21. Kecakapan tersebut merupakan kecakapan kolaborasi. Menurut Greensten (2012) dalam (Ayun, 2021) menyatakan keterampilan kolaborasi adalah kemampuan untuk bekerja sama, berpartisipasi aktif serta mampu menghargai pendapat satu sama lain. Sedangkan menurut Le & Janssen, (2018) Keterampilan kolaborasi ialah keterampilan pada tiap aktivitas guna membangun keterkaitan bersama pihak lain, saling menghargai keterkaitan serta kerjasama tim guna ketercapaian tujuan yang serupa. Keterampilan kolaboratif ini turut menjadi bagian dari kurikulum 2013 yang membuat aktivitas belajar menekankan pada siswa. Kondisi pembelajaran kolaboratif menekan peserta didik untuk berekspresi serta mempertahankan kedudukannya serta membentuk gagasan-gagasan secara mandiri sesuai dengan refleksi. Peserta didik bisa mengkomunikasikan gagasan melalui diskusi, menukar paradigma yang tidak sama, menggali klarifikasi serta bisa berpikir ke tingkat yang lebih tinggi, seperti menganalisis dan memecahkan masalah yang tertuang dalam pembelajaran berbasis *HOTS*. Pembelajaran berbasis *HOTS* yang termuat dalam kurikulum 2013 penting dikuasai oleh siswa sehingga siswa tidak hanya memahami materi yang sudah dijelaskan namun juga bisa menerapkan wawasannya pada kehidupan, melalui pembekalan berpikir kritis tingkat tinggi peserta didik akan dapat mencapai kecakapan berdasar pada harapan serta tuntutan zaman..

Pelajaran IPA di Sekolah Dasar (SD) merupakan mata pelajaran wajib bagi siswa terutama sebagai wadah dalam mengasah kemampuan untuk menyelesaikan

masalah secara ilmiah. Mata pelajaran IPA ini mempelajari tentang kejadian – kejadian yang terjadi secara ilmiah (Arifah & Hasruddin, 2022). Oleh karena itu IPA tidak dapat dipisahkan dari kejadian alam yang melingkupinya. Berkenaan dengan pedoman pembelajaran online di masa pandemic, guru dan siswa harus sama – sama memiliki keterampilan agar mampu beradaptasi dengan pembelajaran IPA jarak jauh dengan menggunakan media digital. Pembelajaran IPA dapat menumbuhkan minat siswa dan mengembangkan kecerdasan terhadap alam yang tidak pernah habis dari masa ke masa. Salah satu cara yang bisa dilakukan dalam mengajar IPA ialah dengan menggunakan keterampilan IPA serta mengkolaborasikan dengan Hots dalam setiap proses pengajarannya, dengan kolaborasi tersebut pembelajaran seperti ini akan mampu menciptakan kreativitas dan inovasi serta dapat menghubungkan semua panca indera saat belajar sehingga terjadinya pembelajaran yang aktif. Sehingga guru diharapkan dapat mengembangkan kegiatan pembelajaran yang lebih menarik serta dapat menumbuhkembangkan minat serta kecerdasan siswa mengenai IPA.

Sebagaimana temuan observasi serta wawancara yang sudah dilaksanakan bersama guru kelas V SD Negeri Gugus Kaliakah menunjukkan bahwa pembelajaran dikelas tinggi yang menggunakan media seperti *google form*, *youtube* dan materi buku ajar nyatanya masih belum mampu mengasah kreatifitas dan membangkitkan aktivitas dalam kegiatan belajar siswa, apalagi diiringi dengan keterbatasan kesempatan siswa dalam mempergunakan media. Hal ini mengindikasikan bahwasanya pentingnya pemilihan media belajar seperti mempergunakan media pelajaran lain yang lebih inovatif, sehingga diharapkan dapat memberikan pengaruh signifikan yang mengacu kearah berfikir kritis. Dalam memfasilitasi kegiatan belajar tersebut, tentunya harus

dilandasi dengan persiapan dalam mengajar terutama ketersediaan dalam pembuatan media pembelajaran sehingga nantinya mampu membantu serta membangun generasi muda yang kompeten melalui aktivitas pembelajaran yang terarah, aktivitas belajar merupakan kegiatan paling menonjol dari aktivitas lainnya sehingga aktivitas belajar sangatlah penting untuk diperhatikan. Dengan kata lain bahwa ketika aktivitas belajar diperhatikan seperti dengan menggunakan media pembelajaran, maka kegiatan belajar tersebut akan berpengaruh terhadap kemampuan siswa. Oleh karena itu media pembelajaran menjadi solusi bagi guru dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa sehingga siswa dapat merasa senang ketika mereka dibimbing guru.

Upaya yang bisa dilaksanakan guna mengatasi problematika ini ialah melalui mengintegrasikan IPA kedalam media pembelajaran yang inovatif dan kreatif sehingga dapat merangsang cara berfikir siswa kearah yang lebih kritis (HOTS). Salah satu media yang dapat dikembangkan yaitu *Wordwalls*. *Wordwalls* ialah sekumpulan kosakata yang terorganisir dengan sistematis yang ditunjukkan dengan huruf yang besar serta ditempel di dinding kelas, *Wordwalls* menyediakan lebih dari sekedar pengingat visual dari informasi yang dipelajari, media ini dapat memberikan kesempatan untuk berinteraksi dengan siswa (Harmon, dkk 2009). Aplikasi berbasis *website* ini dapat digunakan untuk mengemas kegiatan belajar lebih inovatif, *website* ini juga dapat digunakan sebagai alat ukur penilaian siswa, selain menggunakan bentuk kertas ulangan sebagai alat evaluasi, *Wordwalls* juga dapat dipergunakan sebagai alat evaluasi, media ini dikemas dalam bentuk Mengelompokkan, pencarian kata, pengacakan kata, anagram, memasangkan pasangan, anagram, anagram kan serta kuis aplikasi *Wordwalls* Mempunyai keistimewaan sebab mengandung fitur permainan yang cukup variatif

yakni sebanyak 16 fitur, kemudian seluruh fiturnya tidak berbayar. Dengan berbagai fitur yang disediakan secara gratis, guru akan dipermudah dalam menciptakan berbagai fitur Pembelajaran yang bisa menumbuhkan keinginan belajar peserta didik utamanya dalam jenjang pendidikan SD yang masih rentan dengan aktivitas belajar konvensional.

Berlandaskan pada hal yang melatarbelakangi tersebut dipandang perlu untuk melakukan kajian pengembangan berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *WordWalls* Berbasis *HOTS* Untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran IPA”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka diperoleh beberapa indentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya pemahaman siswa mengenai literasi digital. Hal tersebut disebabkan oleh tidak adanya kesempatan bagi siswa menjadi pengguna digital sehingga membuat penggunaan digital tidak tepat
2. Minimnya penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan materi ajar. Hal tersebut disebabkan oleh kesulitan pemilihan media pembelajaran yang cocok antara materi dan media yang akan digunakan sehingga guru lebih memilih untuk tidak menggunakan media pembelajaran yang inovatif.
3. Kurang dikembangkannya pembelajaran *HOTS* dalam pembelajaran IPA. Hal tersebut dikarenakan minimnya kemampuan guru dalam mengaplikasikan pembelajaran *HOTS*, sehingga tidak terjadinya proses berpikir kritis

4. Rendahnya aktivitas belajar siswa sehingga menyebabkan pembelajaran tidak sesuai dengan tujuan belajar yang akan dicapai. Hal tersebut dikarenakan kondisi belajar yang kurang mendukung seperti menyampaikan materi terlalu lama

1.3 Pembatasan Masalah

Supaya kajian ini bisa dilaksanakan dengan fokus serta mendalami maka dipandang bahwasanya masalah yang diangkat diperlukan pembatasan. Karena terbatas hal yang di dihadapi baik dari segi biaya ataupun waktu maka dalam keadaan ini diperlukan adanya pembatasan permasalahan yang akan dilakukan kajian. Permasalahan yang akan dikaji dalam kajian ini yakni minimnya penggunaan media pembelajaran yang berkesimbangan dengan cara memecahkan masalah di era digitalisasi. Kurang diintegrasikannya pembelajaran berbasis masalah *HOTS* dalam materi IPA. Hal tersebut dikarenakan cara belajar siswa yang tidak menimbulkan rangsangan. Permasalahan tersebut difokuskan karena saling berkaitan dan berdampak terhadap kemampuan literasi digital dan aktivitas belajar siswa yang seharusnya dapat ditanggulangi apabila lebih diperhatikan dalam proses penyampaian materi ajar dengan perpaduan media pembelajaran yang tepat sehingga memiliki pengaruh terhadap minat dan aktivitas belajar siswa.

1.4 Rumusan Masalah

Berlandaskan pembatasan permasalahan yang sudah diuraikan sehingga rumusan masalah yang bisa ditetapkan yakni :

1. Bagaimanakah rancang bangun pengembangan media pembelajaran *Wordwalls* berbasis *Hots* untuk meningkatkan literasi digital siswa kelas V SD pada mata pelajaran IPA ?
2. Bagaimanakah validitas media pembelajaran *Wordwalls* berbasis *HOTS* untuk meningkatkan literasi digital pada mata pelajaran IPA kelas V SD ?
3. Bagaimanakah kepraktisan media pembelajaran *Wordwalls* berbasis *HOTS* untuk meningkatkan literasi digital mata pelajaran IPA kelas V SD ?
4. Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran *Wordwalls* berbasis *HOTS* untuk meningkatkan literasi digital siswa kelas V SD ?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berlandaskan rumusan permasalahan sehingga bisa ditetapkan tujuan dilaksanakannya kajian studi ini yakni :

1. Untuk mengetahui rancang bangun pengembangan media pembelajaran *Wordwalls* berbasis *Hots* untuk meningkatkan literasi digital siswa kelas V SD pada mata pelajaran IPA
2. Untuk mengetahui validitas media pembelajaran *Wordwalls* berbasis *HOTS* untuk meningkatkan literasi digital pada mata pelajaran IPA kelas V SD
3. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran *Wordwalls* berbasis *HOTS* untuk meningkatkan literasi digital mata pelajaran IPA kelas V SD

4. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *Wordwalls* berbasis *HOTS*

untuk meningkatkan literasi digital siswa kelas V SD

1.6 Manfaat Penelitian

Berlandaskan pada tujuan kajian, temuan kajian ini diharapkan bisa memilikimanfaat baik dalam teoritis ataupun praktis.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil kajian ini bisa dipergunakan selaku kajian pustaka atau sumber literatur pada kajian yang serupa. Kemudian bisa dipergunakan selaku literatur untuk melaksanakan suatu inovasi pada aktivitas belajar.

1.6.2 Manfaat Praktis

Secara praktis kajian ini mempunyai aneka benefit seperti:

1. Bagi Siswa

Melalui pengembangan media pembelajaran *Wordwalls* bisa mempermudah peserta didik pada aktivitas belajar serta menumbuhkan semangat untuk pembelajaran sebab media disusun dengan menarik yang mampu merangsang keingintahuan peserta didik.

2. Bagi Guru

Melalui pengembangan media pembelajaran *Wordwalls* diharapkan dapat Dijadikan inovasi yang baru yang dipergunakan oleh guru pada aktivitas belajar sehingga aktivitas belajar semakin menyenangkan dan menarik.

3. Bagi Kepala Sekolah

Melalui pengembangan media pembelajaran *Wordwalls* diharapkan dapat menjadi acuan untuk membimbing guru dalam merencanakan dan membuat mediabelajar berdasar pada perkembangan zaman.

4. Bagi Peneliti Lainnya

Hasil pengembangan media pembelajaran *Wordwalls* bisa dijadikan rekomendasi dan memberikan banyak informasi bagi peneliti lainnya yang melakukan pengembangan media digital sehingga media yang dihasilkan lebih kompleks dalam penyusunannya.

1.7 Spesifikasi Produk

1. Produk berupa media *wordwalls* yang digunakan guna menumbuhkan minat literasidigital serta melatih kemampuan berpikir kritis siswa
2. Dalam pengemasan media *wordwalls* dikemas dengan menggunakan alat digital seperti laptop atau *Smartphone*, pertama mengakses halaman *wordwalls* lalu mulai memilih fitur yang akan digunakan dalam mengemas pertanyaan, lalu klik salah satu fitur tersebut, setelah itu pilih template agar background terlihat menarik. Hal tersebut bertujuan agar bisa menarik keinginan siswa dalam mengakses mediabelajar.
3. Media pembelajaran *wordwalls* dapat mempergunakan kata yang telah didengarkan atau dipergunakan oleh anak pada keseharian
4. Pengembangan media *wordwalls* Mempunyai kelebihan yakni mempermudah peserta didik untuk memahami materi dengan kuis interaktif dan mudah dimengerti

serta media ini memiliki sifat yang fleksibel dengan arti dapat dipergunakan padaaneka jenjang usia

5. Media *wordwalls* ini juga dapat digunakan sebagai alat evaluasi yang inteaktif, sehingga waktu yang digunakan lebih efektif.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Berlandaskan pada hasil pengamatan sesuai wawancara bersama beberapa guru Kelas V SD Mitra menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran masih sangatlah minim, sehingga menyebabkan menurunnya aktivitas belajar siswa, belajar yang seharusnya lebih banyak melibatkan siswa tetapi malah menjadikan pembelajaran yang tidak bermakna, sehingga pemilihan media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPA perlu diperhatikan. Media dalam proses pembelajaran harus senantiasa dikembangkan karena media mempunyai peranan dalam memperjelas suatu hal dengan sifat yang abstrak, ketidakjelasan dalam pemberian bahan pembelajaran bisa dipermudah dengan penggunaan media sehingga bisa representative kepada kekurangan pendidik pada proses penyampaian materi pembelajaran.

Pengembangan media juga menjadi peran penting karena apabila tujuan pembelajaran tidak sejalan dengan media yang digunakan maka perlu dilakukan analisis tujuan pembelajaran sebelum memilih media yang akan digunakan. Penelitian pengembangan ini memberikan inovasi baru dalam media pembelajaran berbasis teknologi terutama dalam penggunaan digital, sehingga dapat memberikan pemahaman bagi pengguna tentang pentingnya penggunaan digital yang benar dalam kegiatan

pembelajaran. Pengembangan media wordwalls ini memiliki tujuan ialah untuk membantu guru dalam mengemas materi pembelajaran yang menarik serta interaktif, kreatif. Media pembelajaran wordwalls yang efisien, praktis, serta mudah diingat dapat mendukung pembelajaran *listening*, *reading* dan *writing*.

Terdapat enam fungsi pokok dari media pembelajaran dalam proses belajar mengajar yang dikemukakan Sudjana (2002) yaitu: (1) media pembelajaran yang digunakan dapat mewujudkan suasana belajar mengajar yang efektif, (2) media pembelajaran ialah bagian penting dari seluruh kegiatan mengajar, (3) media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan dan isi pelajaran, (4) media pembelajaran tidakhanya sebagai hiburan atau pelengkap dalam kegiatan pembelajaran, (5) media pembelajaran dimaksudkan untuk mempercepat pemahaman siswa dalam menangkap materi ajar yang disampaikan oleh guru, (7) media pembelajaran lebih diutamakan untuk memperkuat mutu belajar mengajar. Dari fungsinya media IPA sangat menunjang dan mendukung hakikat IPA sebagai proses

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Pendidikan anak sekolah dasar ialah suatu lembaga yang bisa memicu segala aspek perkembangan oleh siswa seperti peningkatan pemahaman secara konkrit dan abstrak. Dalam meningkatkan pemahaman secara konkrit maupun abstrak diperlukan media pembelajaran yang tidak hanya mengajarkan materi secara abstrak namun terhubung dengan keadaan konkrit. Maka dibutuhkan media *wordwalls* yang bisa membantu meningkatkan pemahaman peserta didik.

Aktivitas mengembangkan perlu dilaksanakan pada media *wordwalls* Sebab amat dibutuhkan pada pelaksanaan aktivitas belajar bagi siswa ataupun guru. Lewat media *wordwalls* Bisa mempermudah pemahaman peserta didik untuk menumbuhkan kecakapan memahami materi, dimana siswa dapat melihat, mendengar serta menjawab

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

- a. Pengembangan media *wordwalls* disesuaikan dengan kebutuhan siswa di kelas V SD, sehingga pengembangan media menyesuaikan dengan kebutuhan dilapangan
- b. Pengembangan media *wordwalls* ini terbatas di SD Negeri 2 Kaliakah, dikarenakan keterbatasan pemahaman digital sehingga untuk pengembangan materi lainnya perlu dilakukan penyesuaian

1.10 Definisi Istilah

Dalam kajian ini guna meminimalisir kesalahpahaman dengan sejumlah istilah yang dipergunakan maka dipandang perlu untuk memberi batasan istilah yang dipergunakan diantaranya:

1. Media pembelajaran ialah alat bantu guna memberi informasi dari sumber untuk penerima
2. Riset pengembangan memiliki tujuan guna menciptakan sebuah produk berbentuk perangkat belajar yakni media belajar yang dipergunakan untuk mengatasi permasalahan yang ada disatuan pendidikan.
3. *Wordwalls* merupakan media pembelajaran interaktif yang di kemas dengan fitur – fitur menarik sehingga dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara fleksibel dan tidak monoton

4. Kajian ini mempergunakan pemodelan ADDIE dengan lima tahapan yakni analyze, design, development, implementation, dan evaluation.
5. Pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang memberi kebebasan peserta didik untuk menciptakan serta menafsirkan hal-hal pada aktivitas belajar guna perancangan serta memperoleh suatu hal dengan mandiri
6. Literasi digital ialah kecakapan seseorang untuk mengaplikasikan kecakapan- kecakapan fungsional dalam perangkat digital sehingga bisa memperoleh dan memilah informasi yang tepat

